32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- **LASTER**
- **NODULS**
- **HOP**
- **CHATTANOGA RAILROAD**
- **PUMPKIN**
- **JET PLUS**

● AMIGA, IL COMPUTER PIÙ NEW DI CASA COMMODORE ● SNOOKER, CAMPIONI DI BILIARDO CON IL 64 ● LORD OF THE RING, IL SIGNORE DEGLI ANELLI ● SCALEXTRIX, CREIAMO ASSIEME UNA PISTA E CORRIAMO!

I numeri arretrati di I MAGNIFICI SETTE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE srl, via Ausonio 26, 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

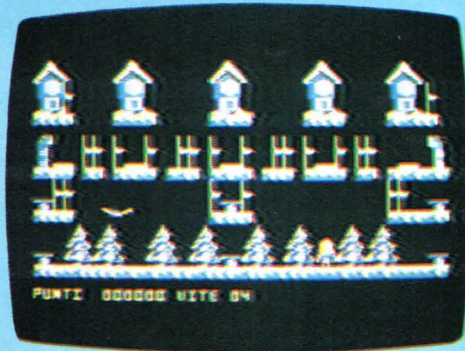
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

UN AMIGA PER AMIGO

Sì, cari amici. È finalmente arrivato il tempo di parlare Amiga, il computer che dovrebbe risollevare le sorti economiche della Commodore. Dopo i segreti di Amiga il nostro lettore potrà sbirciare in altri meno reconditi segreti, quelli di alcuni tra i giochi che vanno più di moda. Tanto per dare una spazzolata di novità vi presentiamo Deus ex machina, Doctor Who e Snooker. Se sarete più intrigati dalle avventure non perdetevi Lord of the rings, mentre se amate gli "arcade" allora divertitevi con Scalextric.

LESTER

Proiettato da un macabro sortilegio Lester, il barone rampante, è finito nel misterioso paese dei campanelli riconoscibili in quanto contrassegnati ciascuno da una bandierina. E qui, come predetto dalla profezia, egli dovrà far tintinnare tutti i campanelli per poter ritornare alla normalità nel suo mondo. L'impresa non sarà facile e dovrà essere costellata da acrobatici salti, non sempre attutiti dalle piante, e da vertiginose corse su palle dalle piante, e da vertiginose corse su palle di cannone. Per complicargli la vita il povero Lester dovrà anche accuratamente evitare il tocco mortale di Gardenia, la perfida arpia, guardiana di questo magico paese.

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa on/off
F7	per partire e reset

I TUOI PUNTEGGI RECORD

LESTER

....

....

....

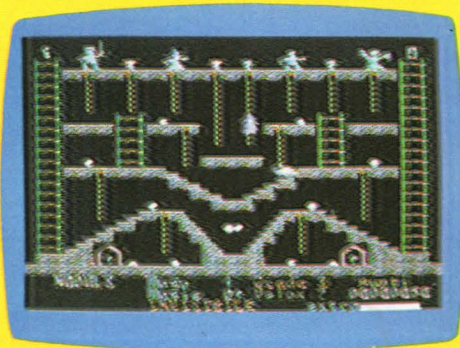
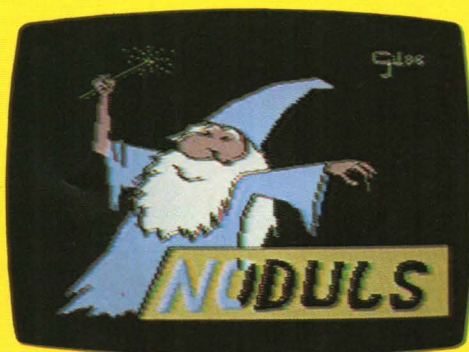
Annotazioni

....

....

....

NODULS

Il povero Noduls ha combinato un bel pasticcio. Infatti in assenza del suo padrone Merlino ha voluto fare l'apprendista stregone e giocando con i filtri magici ha provocato un'esplosione di forze infernali. Tuttavia egli sa bene cosa deve fare perché per riportare le cose alla normalità basterà preparare la famosa pozione della grande quiete. Ma purtroppo tutti gli ingredienti necessari sono stati sparpagliati nel castello del grande mago. Così per rimediare ad disastro Noduls dovrà pazientemente recuperare tutti i magici oggetti, stando bene attento, naturalmente, a sopravvivere fino al completamento dell'impresa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

NODULS

....

....

....

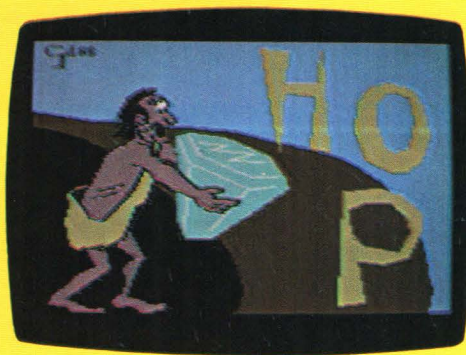
Annotazioni

....

....

....

HOP

In una terra lontana, da qualche parte nello spazio e nel tempo il signor Hop sta per iniziare il suo lavoro di cercatore di gemme. ma questo strano personaggio, capace di muoversi soltanto a balzelloni, sa bene che nel vasto territorio di esplorare esistono, oltre alla ricchezza e al cibo, decine di migliaia di pericoli e di ostacoli in grado di fulminarlo all'istante o di ridurre la sua invulnerabilità magica anche per brevi contatti. Ricordati che per meglio calibrare la potenza del salto dovrà prima muovere rapidamente la barra della joystick avanti ed indietro e fermarsi per spiccare il salto.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	musica off
F5	musica on

I TUOI PUNTEGGI RECORD

HOP

....

....

....

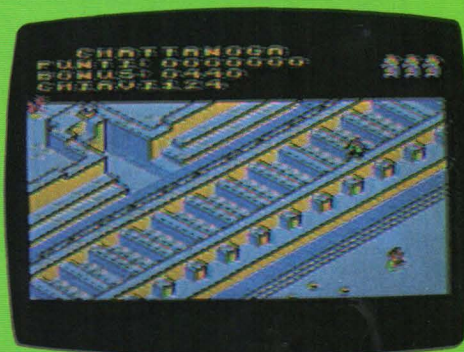
Annotazioni

....

....

....

CHATTANOGA

Per diventare il signore assoluto della Terra di Moriad il perfido Railje ha rapito il giovane John, futuro principe ereditario dell'intero pianeta, e lo ha smaterializzato in una cella invisibile tetradimensionale. Per impedirne la liberazione ha anche disseminato le centinaia di chiavi del tempo lungo la ferrovia di Chattanooga, pervarsa da mortali trappole e guardata a vista da malevoli Zombies. Solo il valoroso paladino Goblin potrà riuscire a recuperare le chiavi varcando le tre porte del tempo che lo condurranno a liberare il suo signore dalla prigione temporale.

JOYSTICK PORTA 2

F1 per giocare e ricominciare	
SPAZIO	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

CHATTANOGA

....

....

....

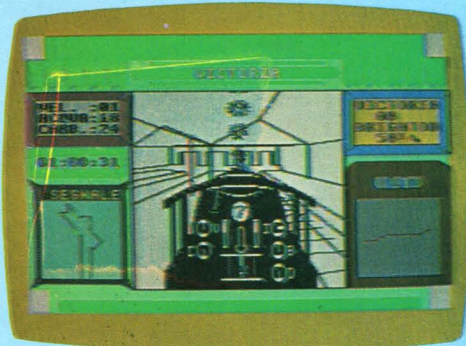
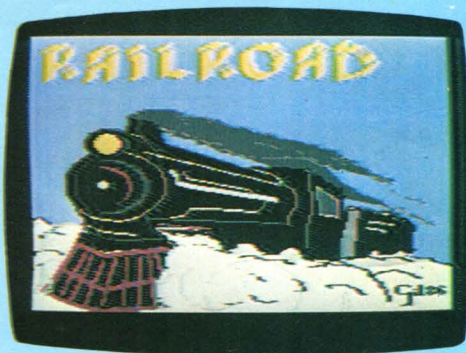
Annotazioni

....

....

....

RAILROAD

Scopo di questo magnifico gioco è guidare una locomotiva con il suo convoglio da Londra a Brighton e voi interpreterete sia il macchinista che il guidatore. Ci sono diversi livelli di gioco, ma vi consigliamo prima di osservare attentamente il demo e poi di iniziare dal livello più basso, dove dovrete usare solo il regolatore, l'otturatore e i freni, mentre il resto dei controlli è lasciato al computer, provando gradualmente le vostre capacità per arrivare alla fine a percorrere il tragitto nel minor tempo possibile usando il carbone e l'acqua disponibili con la massima efficienza. I controlli da tener comunque presenti nella guida di una locomotiva a vapore sono: livello dell'acqua, dovrà essere nel mezzo dell'indicatore perché poca acqua causa un rallentamento mentre molta entra nei cilindri al posto del vapore; il livello del vapore, viene tuttavia regolato automaticamente con una fuoriuscita dell'eccesso; il fischio, da usarsi prima di partire o di entrare in galleria; il regolatore, ha 5 posizioni e serve per aumentare la potenza alle ruote, ma deve essere usato progressivamente; l'otturatore, che serve per regolare l'afflusso di vapor nei cilindri; i freni, hanno 5 posizioni di potenza e possono essere usati dai viaggiatori in caso di emergenza; lo sfiatatoio, serve solo eccezionalmente per diminuire l'eccesso di vapore nella caldaia; gli iniettori, servono per regolare il livello di bollitura dell'acqua; la valvola di tiraggio del camino per regolare la combustione del carbone; la porta della caldaia; il gradiente, per misurare la pendenza del terreno. E ora a voi e buon divertimento.

W fischietto

RETURN attizza il fuoco

X diminuire X incrementare

SHIFT + R R regolatore

SHIFT + V V freni

SHIFT + C C otturatore

SHIFT + B B sfiatatoio

SHIFT + I I iniettori

SHIFT + F F porta caldaia

SHIFT + D D valvola tiraggio

0,1,2,3,4,5,6,7 livelli gioco

A giunzione tra velocità accelerazione e tempo reale

S giunzione tra fumare sì e no

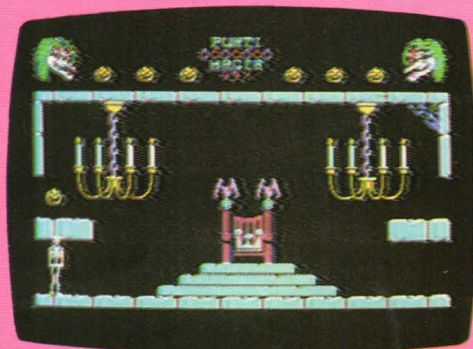
F1 ritorno al menu

H pausa e ricomincia

T orario

SPAZIO per osservare i messaggi

PUMPKIN

Avendo rifiutato la mano della perfida Zaira il buon principe Adalberto è stato trasformato in una molleggiata zucca di gomma. Ma il suo triste destino potrà essere modificato se saprà ritrovare la propria identità nel magico castello dei Pumpkin. Dice infatti la profezia che il coraggioso che riuscirà a raccogliere i numerosi oggetti magici e a risolvere il mistero della loro combinazione potrà sconfiggere ogni maleficio. Adalberto dovrà saltallare negli oscuri meandri del castello evitando i numerosi pericoli, ricordandosi però di raccogliere i fuochi fatui che gli consentiranno di colpire per 99 volte i suoi nemici.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
per sparare

I TUOI PUNTEGGI RECORD

PUMPKIN

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

JET PLUS

Nel suo lunghissimo viaggio alla scoperta di mondi sconosciuti l'astronave "Costellation" è stata costretta ad una forzata sosta, avendo esaurito i preziosi cristalli di berillio. Fortunatamente nelle vicinanze si trova uno strano mondo ricchissimo di questo necessario minerale. La missione in cui sarà impegnato sarà proprio quella di carpire i preziosi contenitori evitando la buona guardia dei terribili guerriri-robot. Ricordati che raccogliendo i barili nel momento di saturazione, cioè quando lampeggiano, potrai riportare un maggior punteggio energetico, essendo in quel momento il minerale molto più ricco. Inoltre raccogliendo i barili contrassegnati da i tuoi nemici diventeranno i barili contrassegnati da i tuoi nemici diventeranno vulnerabili per un certo periodo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni/tabellone record
F3	grado iniziale gioco
F5	gioco normale/arcade
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta
RETURN	stop salto

I TUOI PUNTEGGI RECORD

JET PLUS

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

AMIGA: LA NUOVA ERA DEL PERSONAL

Multiprogrammazione, 4096 tonalità di colore, sintesi vocale, grafica eccezionale, statica e animata. Per apprezzare Commodore Amiga è necessario ripercorrere brevemente la storia dei computer, che fino a pochi anni orsono erano molto più grandi degli attuali personal. Con potenza novelmente inferiore. L'uso delle lettere minuscole è stato introdotto soltanto dieci anni fa, permettendo lo sviluppo della videoscrittura per la stesura dei testi. A quell'epoca la grafica stava ancora muovendo i primi passi, e le curve sul video si potevano disegnare utilizzando opportunamente i caratteri alfabetici. Solo i moderni personal computer possono riprodurre curve e diagrammi, indispensabili per molte applicazioni di tipo grafico, scientifico.
I personal computer attuali con queste capacità sono però molto limitati rispetto ad Amiga che con la sua architettura di nuova concezione, unisce in un solo elaboratore la potenza di più computer, ciascuno dedicato a una scientifica funzione: grafica, statica e animata, musica, sintesi vocale, oltre naturalmente alle normali funzioni di un personal. I personal tradizionali possono scrivere lettere, eseguire calcoli numerici, esaminare archivi di dati e tracciare grafici e diagrammi, solo in modo sequenziale. Amiga può fare tutto ciò, ma si noti la differenza, contemporaneamente. Per rendere più efficiente e di facile uso il sistema anche all'utenza meno esperta, Amiga dispone di un'interfaccia software molto innovativa basata su più "finestre" che possono essere aperte contemporaneamente sullo schermo. Con l'uso delle finestre può eseguire più di 40 programmi contemporaneamente. Le finestre sullo schermo possono essere ingrandite, rimpicciolite, concatenate, sovrapposte o spostate velocemente. Con la tecnica delle finestre è possibile estrapolare e ingrandire particolari di un grafico, un'immagine o un testo. Una finestra può anche essere chiusa e riposta in un angolo dello schermo, per fare posto a una nuova immagine, che può persino essere una figura tridimensionale in continua rotazione.
La qualità dell'immagine a colori di Amiga supera di molto quella degli attuali personal. Dotato di una risoluzione massima di 640 × 400 punti (sistema NTS, con PAL 640 × 520) che un odierno personal computer non riesce a offrire se non in modo monocromatico, Amiga è in grado di visualizzare sullo schermo fino a 16 colori contemporaneamente. In media risoluzione, 320 × 200 punti, è possibile visualizzare immagini a colori con un massimo di 4096 toni diversi.
L'interfaccia video di Amiga permette inoltre di visualizzare sullo schermo un'immagine video, che può essere elaborata separatamente. Amiga è configurabile come apparecchio ricevente tipo teletext ed è una fra le più economiche e potenti stazioni di editing per il sistema Videotel.
Amiga può addirittura visualizzare imma-

gini e sequenze di immagini provenienti da telecamere e videoregistratori, trasformandole e arricchendole con nuove immagini e testi. Immagini di oggetti reali, per esempio la sagoma di un'automobile, possono essere trasformate cambiando il colore o variandone in qualche modo l'aspetto.
Un salone di bellezza potrebbe addirittura mostrare alle clienti il risultato finale di una particolare tecnica di trucco prima ancora di eseguirla e anche un parrucchiere potrebbe simulare l'effetto di un determinato taglio di capelli o di una tintura. Con la riproduzione video di uno spazio ambientale, un architetto d'interni può sperimentare tutte le possibili disposizioni dell'arredamento, trasformando a piacere le forme e i colori. Un medico sportivo può seguire sul video di Amiga un battito cardiaco simulato mentre sullo sfondo l'atleta in osservazione sta completando l'ultimo giro di corsa.
Un costruttore di auto potrebbe simulare con Amiga il comportamento di una miscela di gas in un motore a pistoni rotanti in ogni fase della rotazione, variando di volta in volta il numero degli ottani. Il principio è sempre lo stesso: ciò che è possibile calcolare con il computer, Amiga riesce a mostrarlo sullo schermo sotto forma di immagini a colori; si può utilizzare anche per la sintesi vocale e sonora. Proprio come per le immagini, Amiga può registrare segnali da microfoni, da amplificatori o da altri apparecchi audio, modificarli, memorizzarli e riprodurli su due canali stereo con ottima qualità di riproduzione.
La registrazione di un concerto in uno studio radiofonico può essere riprodotta con l'acustica di una chiesa o con quella di uno stadio, Amiga inoltre può produrre indifferentemente effetti sonori, musica e parole in modo sintetico. Nella modalità sintesi vocale, per esempio, il computer può pronunciare ad alta voce messaggi di errore o richieste rivolte all'utente. Questa opportunità è di estrema utilità quando è importante richiamare l'attenzione dell'utente. La sintesi vocale è di grande importanza nel campo della didattica o per gli handicappati, per esempio i ciechi.
Quando Amiga viene utilizzato in ambito professionale, la presenza di un monitor a colori suggerisce nuovi modi di impiego. Il computer può funzionare da terminale per

videoconferenze o per il videotelefono. Oltre a rappresentare sul video gli interventi dei partecipanti, Amiga naturalmente è in grado di rielaborare tutti i testi e le immagini delle relazioni.
La comunicazione audiovisiva ha davanti a sè un grande futuro con l'avvento delle tecniche laser, come il Compact Disc, che permetteranno di memorizzare grandi quantità di informazioni, di immagini e di suoni. Amiga è il computer ideale per le applicazioni di elaborazione in campo tecnico-scientifico che richiedono un'alta velocità operativa, fino a qualche anno fa prerogativa di computer più grandi e costosi.
I sistemi operativi tradizionali come MS-DOS, il sistema operativo standard per i personal computer, sarebbero sottodimensionati per attività così diversificate. Per questo Amiga è stato progettato con un sistema operativo completamente nuovo. Con Amiga DOS l'utente può sfruttare le grandi capacità di Amiga senza sforzo e con la massima efficienza.
Con l'uso del mouse, un dispositivo di controllo del cursore, il movimento di una mano provoca lo spostamento di una piccola freccia sullo schermo con la quale si possono scegliere le funzioni desiderate. Questo tipo di dispositivo rende più facile utilizzare Amiga. Come memoria di massa infatti Amiga dispone di un drive o floppy disk da 3,5", che contiene 880K di dati.

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

UNA SPECIALE MAGLIETTA
PER DUE "SPECIAL" RIVISTE

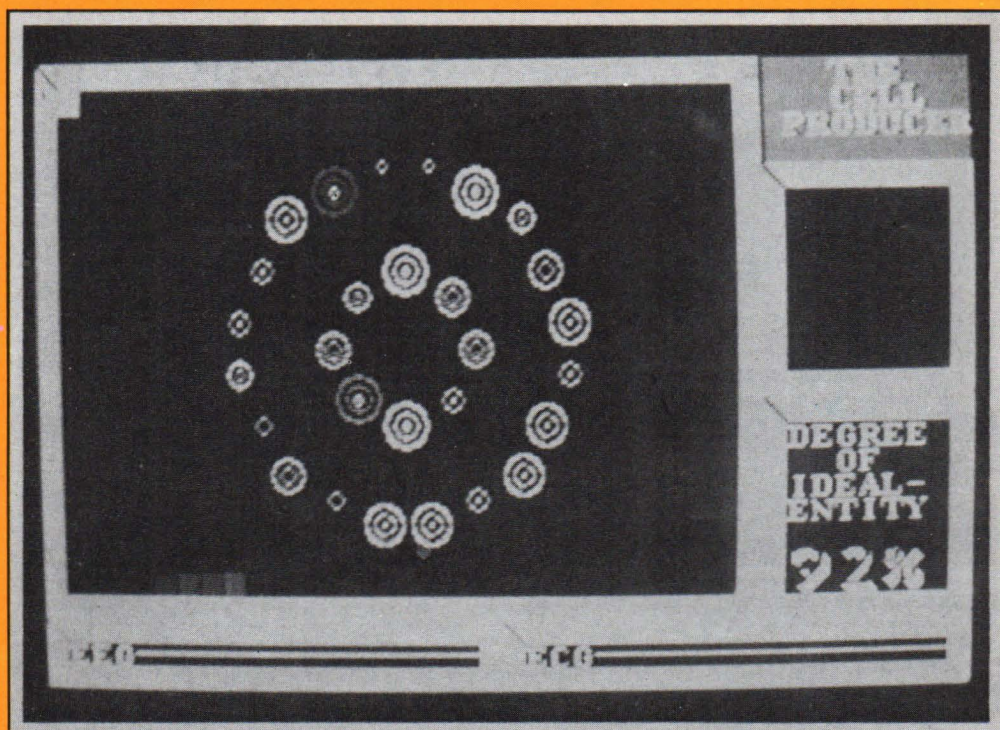
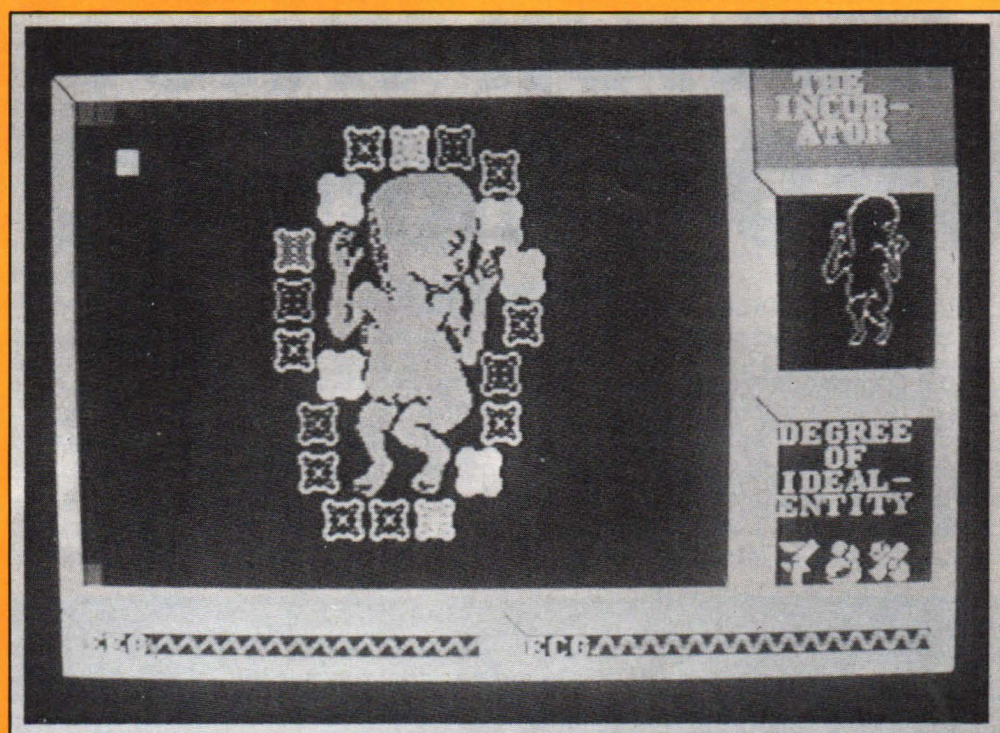
SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

I MAGNIFICI SETTE

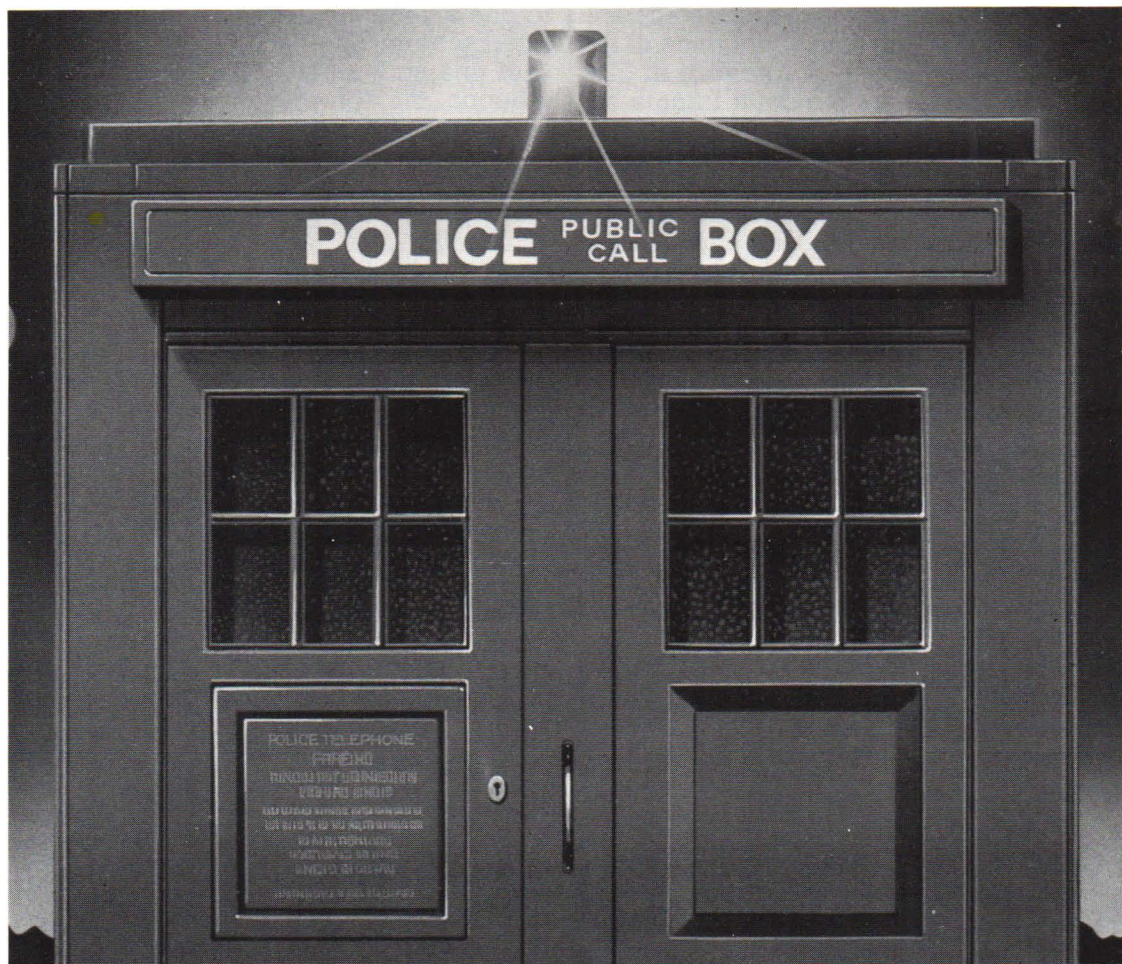
PER IL CBM 64 N. 15 - in edicola il 2 luglio

SPECIAL PLAYGAMES
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 20 - in edicola il 2 luglio
SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 24 - in edicola il 12 luglio

DEUS EX MACHINA: UNA VITA BIOLOGICA

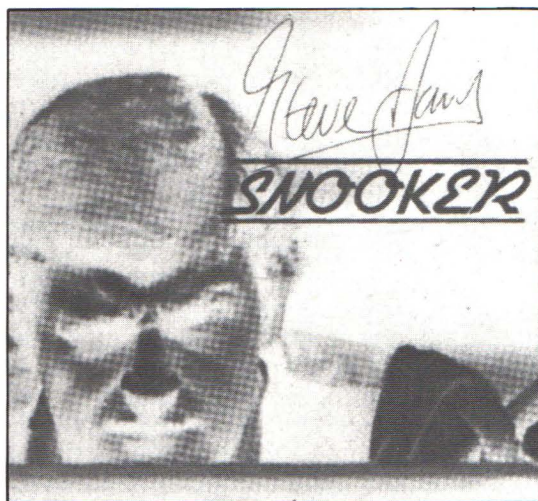
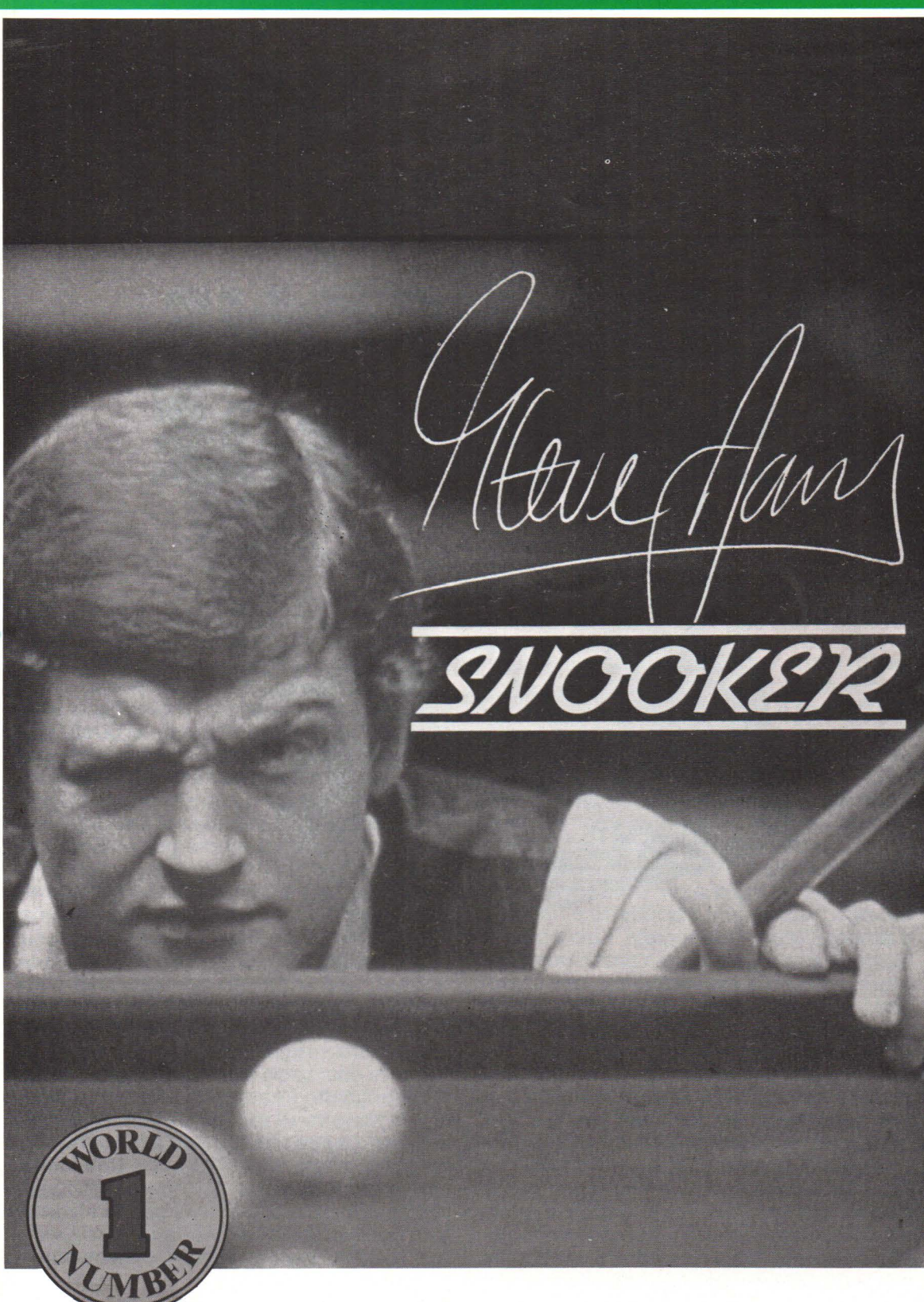
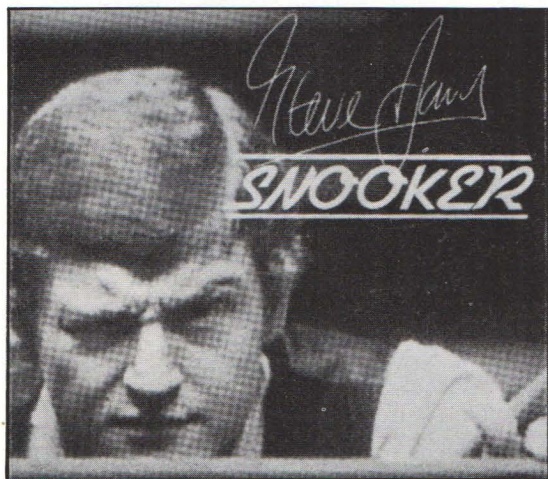
Se una cosa si può dire di *Deus ex machina* è che certo non ha portato molta fortuna all'Automata, la software house che lo ha ideato. Più di un anno fa (prima di uscire nella versione Spectrum), questo gioco veniva magnificato come una rivoluzione nel campo dei videogiochi dato che l'azione sullo schermo era sincronizzata ad una colonna sonora stereofonica autonoma, riproducibile grazie a un normalissimo mangiacassette. Dato che ad accompagnare le bizzarre creazioni musicali di Mel Croucher c'erano cantanti famosi come Jon Pertwee, Ian Dury e Frankie Howerd, la cosa aveva destato un certo interesse nei media.
Malgrado tutto ciò, il gioco è stato un fiasco commerciale, tanto che l'Automata si è abbandonata a violente filippiche contro i distributori rei di non averlo messo in luce. Nell'estate del 1985 era anche fallito un primo tentativo di lanciarne una versione per il 64 — e quindi oggi sembra a dir poco strano che la Electric Dreams possa credere di poterci guadagnare qualche soldo.
Il programma è più che altro non singolare manifesto filosofico che mette il giocatore nei panni di una creatura il cui sviluppo è seguito dal concepimento (proprio così: c'è un episodio in cui bisogna guidare uno spermatozoo verso un uovo mentre Ian Dury canta "Sono un agente fertilizzante") fino alla tomba. Obiettivo del gioco è mantenere un livello di autoconservazione tale da garantire sempre un alto punteggio-vita.
Ciascuna facciata della cassetta audio dura sui trenta minuti, durante i quali il gioco si snoda in circa tredici fasi diverse, ciascuna delle quali è un minigioco a sé stante.
Ad esempio, mentre Donna Bailey canta "I am Machine, I have always been", dovete provvedere alle uova in via di incubazione all'interno della macchina usando il cursore per fare in modo che non cessino di girare. In un'altra fase dovete saltare non appena la cassetta ve lo ordina — e se l'avete sincronizzata esattamente sull'inizio del programma, a questo punto dovrebbero anche apparire gli ostacoli da superare.
Tutto ciò ci porta inevitabilmente a quella che è la grossa pecca di questo programma: in fin dei conti, non si tratta di un gioco molto appassionante. Il guaio è che, qualsiasi cosa si faccia, l'azione deve sempre e comunque procedere per non perdere la sincronia con la cassetta.
Detto ciò, bisogna comunque ammettere che si tratta di un package decisamente originale, programmato in modo invidiabile e con una grafica a volte eccezionale.
Pur essendo veicolo di una filosofia assurdamente pretenziosa, anche la colonna sonora è a suo modo interessante e godibile. Tutti gli effetti musicali sono stati creati da Mel Croucher facendo uso di una varietà di sintetizzatori, chitarre e percussioni. Il risultato non è certo per tutti i gusti, ma è suggestivo e a volte quasi ipnotico.
Resta però la pecca fatale: si tratta certo di un'esperienza interessante... ma non ci si gioca una seconda volta.

DOCTOR WHO: FUMO O ARROSTO?

Certo che per confezionare *Doctor Who and the mines of terror* la Micropower ha speso un sacco di soldi: la scatola è enorme (ne basterebbe una grande appena un quarto) e contiene una cassetta, le istruzioni di caricamento per quattro diversi computer in sei lingue diverse, le istruzioni per giocare, ancora altre istruzioni, una mappa e infine un cartoncino colorato in una custodia di plastica. Be', adesso sapete perché questo gioco costa circa 15 sterline!
A parte la confezione faraonica, il gioco in sé si rivela piuttosto deludente: si tratta in sostanza di un normalissimo "platform ga-

me'' con voi nei panni del Dr. Who. Le miniere del terrore sono il fulcro della vicenda, poiché è lì che i rijani, comandati dal Maestro, estraggono la rara hetonite. Al Maestro serve la hetonite per costruire il TIRU (non chiedetemi cos'è!), allo scopo di soggiogare la mente del dottore e conquistare una volta per tutte l'universo.
Nella parte del dottore, tocca a voi sventare i piani del Maestro rubandoli, e a questo scopo sarete costretti ad aggirarvi per le miniere raccogliendo vari oggetti (picconi, respiratori, dinamite ecc.) ed evitando di essere uccisi in diversi modi spiacevoli.
Ad aiutarvi nella vostra missione ci sarà Splinx, che somiglia a un gatto ma non lo è. Splinx può essere programmato per eseguire determinate azioni, come ad esempio seguirvi oppure andare a prendere degli oggetti in luoghi inaccessibili. Tutto ciò mi sarebbe certamente stato molto utile... peccato solo che il mio Splinx abbia caparbiamente rifiutato di seguire le mie istruzioni.
Doctor Who lascia molto a desiderare: per prima cosa, la grafica è in gran parte noiosa e poco interessante; in secondo luogo, quando si viene uccisi il gioco si ferma per quindici interminabili secondi mentre si viene informati di ciò che ha causato il decesso.
È ovvio che *Doctor Who* vuol essere più un gioco di intelligenza che di azione, ma questa non mi sembra una giustificazione della sua sciatteria. Con una serie popolarissima di telefilm alle spalle, non sarebbe stato poi troppo difficile produrre un buon gioco... ma è ovvio che in questo caso è venuta a mancare soprattutto l'ispirazione. ●

The Hobbit resta forse ancor oggi il best seller assoluto di tutti i tempi nel campo dei giochi d'avventura, e quindi parlare di *Lord of the rings* non significa tanto recensire un seguito, quanto verificare se la leggenda vive ancora.
Aprendo la grossa confezione (che comprende tra l'altro un'edizione economica di *La compagnia dell'anello*, il romanzo di 529 pagine di Tolkien, primo della trilogia su cui si basa il gioco), ci si sente un po' come Indiana Jones che apre l'arca perduta dell'Alleanza. La prima gradevole sorpresa è nell'accorgersi che per meno di sedici sterline si è acquistata non una sola avventura, ma ben tre avventure autonome!
La prima è un gioco per principianti, una versione ridotta delle avventure vere e proprie: essa però contiene tutti gli oggetti, i personaggi e le ambientazioni principali. Il grosso vantaggio sta nel fatto che quando si incontra un problema, basta digitare HELP per avere un consiglio utile. Per il resto, non si discosta molto nella grafica e nelle caratteristiche di gioco dalle altre due avventure "maggiori" — che però non dispongono della funzione HELP.
Dato che è merito di *The Hobbit* (ma anche per certi versi di *Twin kingdom valley*) l'aver sollevato le sorti dei giochi testuali dando vita e bellezza a milioni di pixel nel 1983, è giusto verificare se *The lord of the rings* sia all'altezza del predecessore a livello grafico.
Il display comprende tre rettangoli sovrapposti, e in primo piano appaiono le descrizioni e le rappresentazioni grafiche dell'ambientazione del momento. Nei margini dei rettangoli subordinati appaiono le immagini dei vostri compagni di viaggio, che si spostano dal margine più esterno a quello più interno e viceversa a secondo della loro vicinanza al personaggio che il giocatore si è scelto.
La prima impressione è che *Lord of the rings* sia molto più testuale di *The Hobbit*, tanto che a volte ci vogliono addirittura due interi schermi scrollati di testo per descrivere una sola ambientazione! La grafica è buona, ma non presenta miglioramenti significativi rispetto a quella di *The Hobbit*.
Questo lieve disappunto nulla toglie tuttavia ai molti altri motivi d'eccellenza di *Lord of the rings*. Philip Mitchell non ha risparmiato alcuno sforzo per far sì che si possa esplorare la Terra di Mezzo usando a secondo dei gusti comandi semplici o complessi.
Con un vocabolario di 800 parole a disposizione, non è certo un problema digitare comandi come ESAMINA L'ANELLO o SALI SULL'ALBERO, ma ci si diverte di più se si comincia ad infarcire di preposizioni i comandi, come ad esempio in ATTACCA LA GUARDIA CON LA SPADA E PRENDI LA SPADA SUL TAVOLO: pensate che un comando può essere lungo fino a un massimo di 128 caratteri, completi della normale punteggiatura in uso.
Un'altra innovazione tecnica apparsa in *The Hobbit* e che ritroviamo in *Lord of the rings* è la capacità di dialogare più o meno scioltamente con i propri compagni di viaggio e con gli altri personaggi, e persino di impartire loro certe istruzioni. Per esempio, si può DIRE A MERRY "DAI LO SMERALDO ALL'ORCO", oppure dare istruzioni più stenografiche, come SAM "DARE MAPPA FRODO". Un uso intelligente e accorto del comando SAY (DIRE) o dei suoi derivati è essenziale se si vuol portare a termine con

successo questa avventura, dato che parecchie situazioni si risolvono con lo spirito di corpo, e non con azioni individuali. Non aspettatevi però che tutti eseguano sempre i vostri ordini: gli abitanti della Terra di Mezzo sono un po' testoni...
Un simpatico tocco di schizofrenia sta nel fatto che una volta deciso di calarsi nei panni di FRODO, MERRY, SAM o PIPPIN, all'inizio di ogni partita, in qualsiasi momento si può passare ad un altro personaggio col semplice comando DIVENTA MERRY (per esempio). Prima di usare questa funzione, sarà meglio però impratichirsi dell'avventura nei panni di un solo personaggio, anche se potreste trovarla preziosa nel caso decideste di sacrificare uno dei vostri compagni nel corso di una pericolosa impresa! Un vantaggio più pratico sta nel fatto che in questo modo si può dividere il gruppo, e far sì che i suoi quattro membri esplorino quattro diverse zone del regno.
Come in tutte le avventure, bisogna annotare i propri spostamenti e — dato che *Lord of the rings* permette di spostarsi in otto direzioni della bussola — sarà preferibile prepararsi una mappa su una griglia di esagoni. La cosa si fa ancor più interessante quando si usa l'opzione per seguire un personaggio, ad esempio SEGUIRE CAVALIERE VERDE, senza sapere in che direzione stia andando. Dato che dovrete sostenere parecchi scontri, sarà necessario specificare sia l'arma che la vittima, come ad esempio in UCCIDERE WARG CON ASCIA. Le ferite rallentano il percorso, e così pure la stanchezza e la mancanza di cibo. Nutritevi quindi ogni volta che se ne presenta l'occasione e non dimenticate di usare di tanto in tanto il comando REST (RIPOSO). Gli altri comandi più importanti che val la pena di sperimentare sono GUARDARE, ESAMINARE e ATTENDERE. In ogni momento si può comunque controllare il punteggio e l'inventario, fare una pausa e memorizzare una data partita su cassetta prima di tentare un'azione arrischiata o di spegnere per la notte.
Portata finalmente a termine la prima ricerca, passerete al secondo nastro per incontrare i Cavalieri Neri, gli occhi di Moria, l'orrido regno di Angmar e ovviamente il malvagio Sauron — magari passando prima un po' di tempo sulle pagine di *La compagnia dell'anello* per trovarvi qualche utile indicazione strategica.
Nel complesso, *Lord of the rings* non è soltanto un degno seguito a *The Hobbit*, dato che è un gioco che ha un carattere e una profondità tutte proprie: merita di entrare nella cerchia dei classici dell'avventura per i suoi dettagli curatissimi, la logica brillante dei comandi, l'interazione dei personaggi e le ore ed ore di divertimento che garantisce.
●

SNOOKER, RE DEL BILIARDO

Steve Davis Snooker è stato pubblicato alcuni mesi fa in versione Commodore 64, ed era (e probabilmente è ancora) il miglior gioco di biliardo mai scritto per il 64. Purtroppo, l'unica somiglianza tra questo gioco e la sua nuova versione per il Commodore 16 si riduce alla immagine di Steve Davis sulla confezione.
La prima megadelusione sta nel fatto che non si può giocare col computer — e dato che giocare da soli a biliardo è divertente come andare dal dentista, bisogna per forza trovarsi un avversario.
Chi abbia mai visto giocare a biliardo in qualche programma televisivo in bianco e nero, sa già che non è sempre facile seguire l'azione: lo stesso problema si manifesta sul C16, poiché la macchina non è proprio ricchissima di colori. Il rosa e il marrone si confondono facilmente con i rossi, e quindi si rischia di non capire più qualè il "pallino". Se non altro, la CDS Software ha preso atto del problema, e sulla cassetta

il gioco è presente in due versioni — una col tavolo verde e l'altra col tavolo nero. La versione col tavolo verde sembra la più nitida, ma è meglio che ciascuno controlli sul proprio monitor.
Malgrado ciò, si tratta di una simulazione piuttosto fedele del gioco, in cui alla stecca si sostituisce il cursore. Alla palla si può dare l'"effetto", ma a differenza della versione 64 non lo si può dosare: insomma, o c'è o non c'è. Il giocatore infine può decidere la potenza del colpo servendosi del potenziometro che appare in fondo allo schermo. Il punteggio viene aggiornato automaticamente, e i punti "bevuti" vengono riconosciuti secondo le regole.
I patiti del biliardo resteranno in ogni caso soddisfatti di *Steve Davis Snooker*, ma occorre dire che questa volta la CDS è stata troppo ambiziosa: nel passaggio ad una macchina meno potente, sono andati persi tutti gli aspetti migliori del gioco.

SNOOKER
WORLD
1
NUMBER

BASILDON BOND, UNA MISSIONE... IMPOSSIBILE

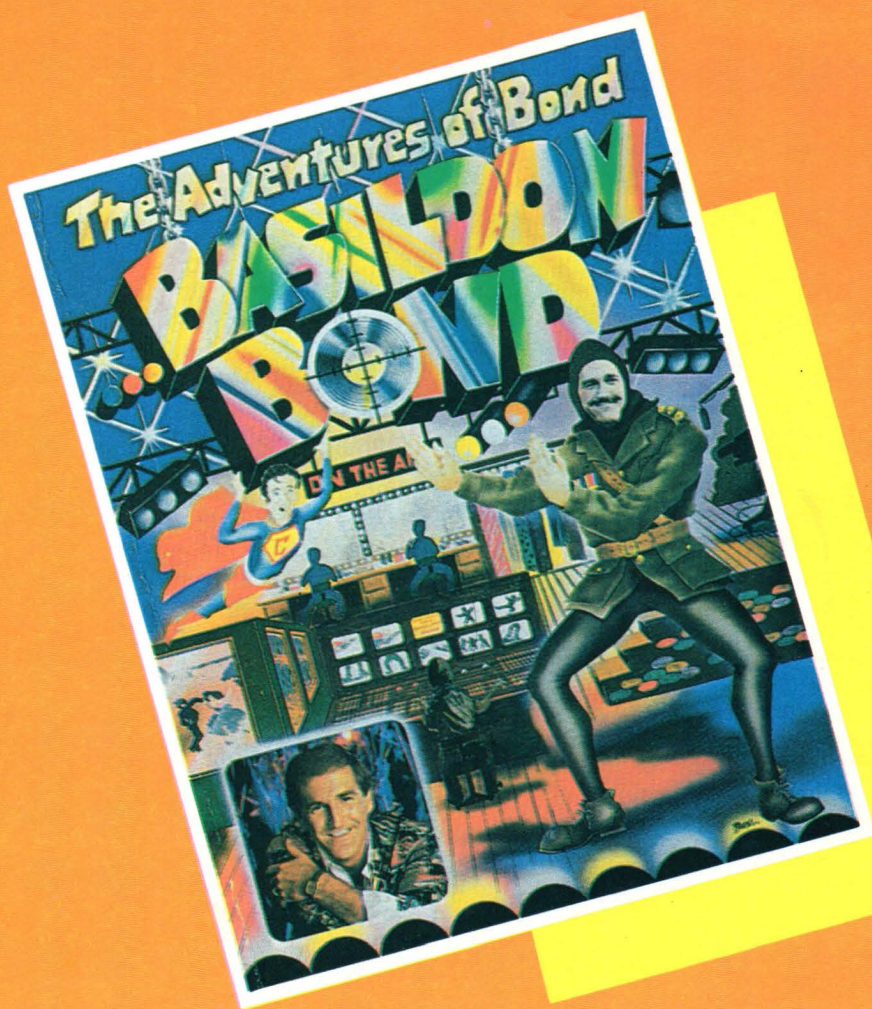
In casi come questi, non si possono avere peli sulla lingua: *Basildon Bond* somiglia in modo lampante a *Impossibile Mission,* e non è che un'imitazione che cerca di sfruttare il successo del gioco originale. Detto ciò, bisogna ammettere che si tratta in fin dei conti di una imitazione dignitosa.

Obiettivo del gioco: salvare Russ Abbot, rapito da un comico rivale. L'azione ha luogo in uno studio televisivo nei cui sinistri camerini Russ è tenuto prigioniero. Nella parte di Bond, il giocatore deve ispezionare il luogo, raccogliere barzellette e risposte e scoprire il camerino segreto. Fino a questo punto, le analogie possono anche non sembrare eccessive, ma man mano che si procede col gioco si potranno capire le mie riserve. Come i droidi nell'originale della Epyx, ci sono delle telecamere che vanno avanti e indietro in servizio di sorveglianza, e le barzellette e le risposte sono nascoste in mobili e macchinari sparsi un po' dappertutto. Sentirete persino echeggiare i passi dell'agente, come nell'originale.

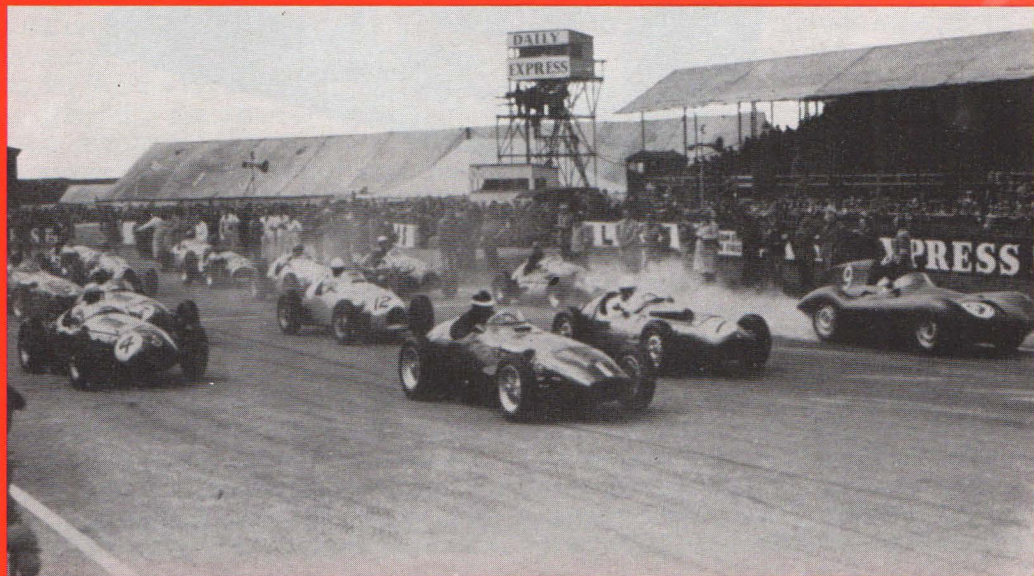
Ciò che manca è invece l'ascensore che serviva a spostarsi in-su e in giù per la casa del professore, ma a questo punto come fonte d'ispirazione subentra un vecchio classico per l'Amstrad (la versione 64 non era molto brillante), *Sorcery.* Bond passa di stanza in stanza portando con sè degli oggetti che gli potrebbero venire utili, e c'è persino lo scricchiolìo delle porte.

Con questo, non voglio scoraggiare nessuno: sono tutti ottimi giochi ai quali ispirarsi, ma il vero problema sta nel fatto che questa versione non ha l'atmosfera dei suoi ispiratori. Sembra quasi che per ovviare a ciò la Probe abbia puntato sulla pura e semplice difficoltà del gioco: per cominciare a giocare dovete prima trovare un dischetto per caricare il computer (e non è facile, credetemi), mentre ogni volta che scoprite una barzelletta o una risposta cala su di voi una faccia grossa come un pallone che ve la vuol fregare... e a volte non c'è assolutamente modo di sfuggirle. Come se ciò non bastasse, per perquisire ogni mobile bisogna prima trovare l'oggetto adatto, ma ogni volta che si ricomincia a giocare l'abbinamento mobile-oggetto è cambiato. Se si tiene conto che ci sono venti stanze gremite di oggetti, si può capire che l'impresa non è facile!

Tutto sommato, è un gioco che può anche invogliare a dispetto di tutto: non ha certamente lo stile e la classe del suo ispiratore della Epyx, ma è comunque un gioco ben fatto ed impegnativo. E questo non è poco.

The Adventures of Bond
BASILDON
BOND

SCALEXTRIC, LA MEGAPISTA

Chi di noi non ha mai giocato con una pista Scalextric? Prodotto su licenza della famosa casa produttrice di piste e di automobiline, questo nuovo gioco automobilistico si distingue per il fatto che ci si può costruire la pista pezzo per pezzo (solo che qui non ci sono per fortuna pezzi rotti e mancanti) oppure scegliere un circuito da Gran Premio bell'e pronto. Basta poi scegliere il numero dei giri e il livello dell'avversario, e si può partire. Attenzione, però: chi preferisce la pista "fai da tè" cerchi di non lasciarsi trasportare, se no non riuscirà più a saldare la partenza al traguardo! In ogni caso, è piacevole potersi fare una pista su misura.

Fatto ciò, il gioco è in sostanza una semplice gara col computer o con un amico. Come in *Pitstop II*, lo schermo è diviso in due, secondo la visuale di entrambi i piloti. Bene... ma si tratta di un bel gioco? E qui casca l'asino: la risposta è no. I controlli sono poco precisi, e la maneggevolezza delle auto non è all'altezza di *Pitstop* né di *Pole position*. Giocando col computer ho potuto constatare che l'auto sbanda in curva e che è facilissimo far uscire di pista la vettura avversaria.
Poiché il bello di questo tipo di gioco sta nei sorpassi, qui proprio non ci siamo: l'unica cosa che si salva di questo gioco è la pista "fai da te".

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo come Commando, Merines I e II,, Spy vs Spy I e II, Winter Games, Raid over Moscow, Beach Head I e II, Karateka e la novità Everyone's Wally. Tutti originali e a prezzi stracciati, ne possiedo moltissimi altri.
Emanuele - via Raffaello - Aversa - tel. 081/8908992.

● Vendo programmi su nastro per C 64 a L. 1000 - 2500, tra cui: Skool Daze, The Staff of Karnat 2 e 3, Fighting Warrior, Porno Movie, Trasformers, Kung Fu Master, e molte altre novità. Annuncio sempre valido. Telefonate chiedendo di Gianluca.
Mura Gianluca - via Caravaggio, n. 47 - Alghero - 07041 (SS) - tel. 079/952582.

● Vendo i migliori programmi per C 64 come: Karateka, Mr Do Castle, Rock'n-'Bolt, Kung Fu Master, Back To The Future, Spectrum Clone, School Daze, Macker, ecc. Chiedere la lista oppure telefonatemi dopo le 17, tutti a L. 700.
Marigonda Nicola - via G. Garibaldi, 56 - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/50364.

● Vendo × CBM 64 centinaia di fantastici giochi tra i quali i migliori attualmente disponibili sul mercato: Boxe (vari tipi). Kung Fu I, II III e IV; Pit Fall III; Frankie Goes to Holliwood; Basket; impossible Mission; Tour De France; A View To a Kill; Summer & Winter Game I e II e tantissimi altri. Su disco o cassetta. Lista gratuita, grandissima occasione 1 casseta con 50 giochi L. 20.000. Prezzi stracciati (da 500 a 2000 cad.). Massima serietà.
Vittorio De Ceglie - via Pitagora, 1 - Taranto C.A.P. 74100 - tel. 099/95505.

● Vendiamo Prg direttamente arrivati dalla America e Gran Bretagna. Accogliamo anche soci. (Yee Air Kung Fu, Street Hawk, Visitors, Automan) richiedere la lista.
Nova Software - via della Caserma 6/D - 55048 - TDL - Lucca - tel. 0584-391391/ 0584-343463.

● Vendo per CBM 64 una miriade di fantastici videogame sono su nastro a L. 1000 cadauno. Esempio: Calcio, Basket, Tennis, Gyruss, L'Idolo D'Oro, Pole Position ed altri. Per cassetta con 50 giochi sconto lire 10.000.
Nicolangelo Guadalupi - via Carlo De Marco, 4 - Brindisi - tel. 0831/28471.

● Vendo scambio oltre 1200 programmi per CBM 64 sia su disco che su nastro. Vendo a L. 1000-2000, ma soprattutto scambio inviatemi vostre liste dettagliate. Dispongo di ultimissime novità in continuo aggiornamento. Ecco alcuni titoli per nastro: Bougames, Rambo, Commando, Kung Fu Master, Zorro, Shadowfire I e II, Porno Show, Porno Movie, Azimuth, Blade Runner. Per disco: Winter Games, Barbie, Gi Joe, Conan, Print Shop, Sky Fok, e tantissimi altri. Telefonatemi e cercatemi i programmi che volete.
Sorace Oreste - via Pizzicarì - Terme Vigliatore (ME) C.A.P. 98050 - Tel. 090/ 9781661.

● Cerco giochi sportivi con buona grafica Boxe, Winter Games, Summer Games I e II Automobilismo ecc. + Pag di Totocalcio (tutti su nastro) scrivetemi!
Simone Cardelli - via Lumelina - 6883 Novazzano (Ti/Ch)

● Entusiasmante vendo Creator il fantastico programma per CBM 64 che permette di creare videogiochi con una grafica ottima a L. 20.000 con le istruzioni TBL. A Morandini Roberto - tel. 030/ 2773792.
Roberto Morandini - via B. Corti 15 - Cellatica (BS) - tel. 030/2770792.

● Compro Winter Games, Summer Games, Track and Field II, Frankie Goes To Hollywood, Rocky Horror Show, Strip Poker I e II, The Fourth Protocol, The Way Of the Exploding Fist I e II, View To a Kill su cassetta no disco.
Marco Ferrari - Viale Italia 43/6 - Albenga (SV) C.A.P. 17031 - tel. 0182/52435.

● Scambio programmi per CBM 64 dispongo di quasi 800 titoli e non sto qui ad elencarli se volete sapere quali sono scrivete mandando le vostre liste risposta assicurata per tutti a presto!
Carmelo Muzzetta - via Treviso, 64 - Mascalucia (CT) 95030.

● Scambio Summer Games I e II, Ghostbuster, Raid Over Moskov, Donald Duck, Winter Sports Los Angeles con Dragons Lair o Indiana Jones.
Marco Leoncini - N. Casarosa n. 55 - Fornacette (PI) - Tel. 40778.

● Vendo consolle intellivision in ottimo stato con 2 cartucce gioco tra cui: Tron, Guardie e Ladri, Battaglia Navale, Calcio e Tennis, a sole L. 150.000!!!
Telefonare o scrivere a:
Trevani Gianluca - via G. Santarelli, 6 - 060888 S.M. Angeli - tel. 075/8040028.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 a un prezzo non superiore alle 5.000 lire (escluso spese di spedizione e costo cassette). Posseggo: Karateka; Kung Fu Master, Beach Head I e II, Pisambrande de moltissimi altri (scrivete a) - Camporeale Ruggero - via Alerina n. 5 C.A.P. 71044 - Margherita di Savoia (FG).

● Vendo i migliori videogiochi e copiatori e protettori per CBM 64: Dragon's Lair (6 dischi), Rambo II, the last V8, protector 2.1, Di Sector Arsenal, The Sentry e molti altri. Prezzi bassi. Rispondo a tutti.
Marco Zamponi - via XX Settembre, 48 - Montegranaro (AP) 63014 - tel. 0734/ 889914.

● Vendo interfaccia per 2 registratori Commodore che elimina qualsiasi problema di duplicazione di programmi protetti, alimentata dal trasformatore del Commodore stesso a sole L. 20.000. Telefonate o scrivete a:
Bianco Aniello - via A. Rossi n. 41 - (80045) Pompei (NA) - tel. (081) 8638322.

● Vendo 200 giochi e utility epr C 64. Dai classici es: Ghostbusters, Miss. Imp. alle ultime novità, secondo la data di pubblicazione dell'annuncio. Il prezzo è di sole L. 50.000, comprese cassette e eventuali spese di spedizioni. Eseguo spedizioni in contrassegno.
Bianco Aniello - via A. Rossi n. 41 - (80045) Pompei (NA) - tel. (081)8638322.

● Vendo scambio game per C 64 come: Rambo, Dragon's Lair (6D), Yie Air Kung Fu, Catch, Conan, Asterix, The Sentry, Fast Hackem, Double image III.
Matteucci Marco - via Fernana Nord, Montegranaro - tel. 0734/891168.

● Vendo vari giochi tra cui: Ace, The Goonies, Karateka, The Last, Lung Fu Masters, Beach Head II, Talisman Frankie Goes To Holliwood, Friday The 13th, Summer Games II, Catch!, Franck Bruno'S Boxing, Rescue On Fractalus, Rambo II, Rocky, Far West, La Volpe Del Deserto, Barry Mc, Guidan, Boxing, Cap Futuro, Dragon, Scool, li vendo tutti da lire 2000 a lire 5000 per alcuni anche 10.000 ma solo in casi eccezionali. Spedizioni in contrassegno spese a carico del destinatario più lire 2200 per le cassette (sony).
Affanni Renato - via O. Grassi, 51, - Collocchio (PR) - tel. 0521/800662.

● Scambio - vendo - cerco - videogiochi è utilità per CBM 64, dispongo delle ultime novità inglesi come Tryout, Rambo II, Road, Race, Frank, Bruno's, Boxing, Tour de France, W S Baseball, Scool, Daze, The Black, Harrow, Cerco Conan (Arcade) inutile dire che il prez-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

zo è dalle 1000 alle 5000.
Affanni Renato - via O. Grassi, 51 - Collecchio (PR) - tel. 0521/800662.

● Scambio e vendo il migliore software per C 64 es. (Rambo II Karateka, Commando, Infernal, Runner, View 70 to a Kill, Kung Fu, Master, Beach, Head II, e altri 1000 programmi. Cerco Dragons-Lear, Gi, Joe, Conan il Barbaro, inutile dire che il prezzo è bassissimo L. 4500 in 50.
Renato Affanni - via O. Grassi 51, (PR) Collecchio - tel. 0521/800662.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 (circa 350) al prezzo di L. 800 cad. Fra questi: Rambo, Il Catch, Mr Do's Castle, Pit Stop II, 007, Raid Over Moscow e anche il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum.
Flavio Centoscudi - via Pievaiola 202/R - Perugia - (075)7740230.

● "Vendo ma che dico vendo, svendo o cambio pe sole L. 800 bellissimi ed entusiasmati giochi come: Rambo, Rocky Horror Show, Shadow Fire II, Circo Clown, Boxe, Catch, Bruce Lee, Kung Fu, Formula one, Baseball, Zx Spectrum 48 K, Quix Football Americano, Bmx, Dieta e altre 350 giochi. Inoltre effetuo sconti sulle vostre richieste. Assicuro massima serietà, quindi scrivetemi al seguente indirizzo: Rosucci Pino - via Lago Fiera N. 12/4 - 85024 Lavello (PZ)."

● Eccezionale, la softwarerama club, vende e scmabia per cbm 64 giochi favolosi (oltre 1500 giochi).
Le ultime novità dell'America e dell'Inghilterra. Ve ne facciamo qualche acce (Novità su disco e su tape): dragons lair, Summer Games I&II, Winter Games, Rocky, Lotta Libera (Catch), Track&Field I&II, Daley Thophson Decathlon/Boxe K.O., Trasformers, Superman, Zorro, Far West I, II, III, Quarter Back, Pole Position I&II, Tour De France, Driving Scool, Kung Fu Champ, Karateka, Kunk Fu Master, Ninja, Pjamarama, Hung Back I&II, Rambo, Commando I&II, Gi Gioie, Mega Sfida, Pit Stop I&II, Exp Loding Fist, Jump Challenge, Ritorno al futuro, Quo Vadis I&II, Shadowfire, Shadowfire II. Numerosissimi utilities e copiatori. Cerchiamo inoltre giochi come: Break Street, Elite, Mario Bross I&II, Tales Of Arabiannights, Raid on Bungeling Bay I, II&IIII, WInter Games II, Summer Games III, Serstaff of Karnath II&III, Popeye II, Azteck II, Entombed I, II&III, Pitfall III, One On One, Two On Two, There On Three, The Day After 1985: inviateci la lista. Telefonare dalle: 15.00 alle 20.00.
Merenda Alessandro - via Padula, n. 30 - Grumo Nevano (NA) - tel. 081/8332083.

● Vendo per CBM 64 giochi a L. 1000 cad. su cassetta. Solo per poco tempo, oltre 9000 titoli tra cui Superman, Zorro, Rochi 4, Rambo II, Skifox, Commando, I Guerra Mondiale, Franki, ec. ecc. Vendo inoltre su disco giochi laser (Dragon's Lair), ecc.
Leonardo Petrorizzo - via Amatruda Pal. Pugliese, Crotone (CZ) - tel. 22865/0962.

● Vendo favolosi e nuovissimi giochi per vostro CBM 64 solo per voi: Beach Head II, Spv Vs Spr III, imposs. Mission II, Girls Want Fun, Indiana Jones, Superman, Rambo II, Commando, e altri 15 giochi + cassetta + Porto L. 10.000.
Lozar Mateo - Laze, 30 - 65290 Sempeter Yugoslavia.

● Compro per lire 5000 i giochi Summer e Winter Games; telefonare ore pasti. Compro solo da abitanti in Torino.
Marco Sacco, via C. Inghilterra, 21 - Torino - tel. 7497062.

● Vendo giochi per CBM 64 in turbo tape tra cui Zaxxon, Calcio, CBM, tarzan, Poayan, Pitfall 1 e 2, Aztek, Ghostbusters, Mr. Robot, H.E.R.O., Frogger

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 15 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **SCAMBIO**

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** .... **Anni** ....

IL MERCATO DI HARDWARE

3-D, Pac Man eccetera. Richiedere la lista. Compro su nastro Dragonslair, Gremlins, Hulk.
Vittorio Cessanti - via Pelagaccio, n. 4 - Fiesole (FI) - tel. 055-599925.

● Vendo giochi eccezionali per CBM 64 da L. 500 - 4000. Ne posseggo di eccezionali come Commando, Kung Fu, I II, Kung Fu Masters Pit Stop I II, Hunk Buck I II, Gosthbusters, Pounch Oute (Boxe), Donald Duck, i fantastici antenati, impossibile Mission, Summergame I II II e moltissimi altri arrivi ogni settimana.
Gaetano La Cova - via Roma, 32 - Lucera (FG) - tel. 0889/949816.

● Vendo e scambio programmi per C 64 Ghostbusters, Aztec Challenge, Blue Max, inoltre dispongo di Rambo II, Quo Vadis, Whashington D.C. ed altri stupendi, rispondo a tutti massima serietà.
Gianni Benedum, via E. Toti N. 8. Carate Brianza (MI) - tel. 0362/304091.

● Vendo Monitor a fosfori verdi Philips a L. 200.000 trattabili. Ottimo stato. Scrivetemi o telefonatemi al più presto massima serietà.
Francesca Nazzaro - C.rso Cavour, 93 - Fermo (AP) - tel. 0734/23130.

● Vendo Vic 20 + cassette e giochi vari a L. 199.000 cerco Disk Drive per Commodore 64
Borgese Filippo - via G. Lo Gerfo, 26 - 90036 Misic Neri - tel. 091/722863.

● Vendo programmi per C 64. Ultime novità. Aggiornamenti lista ogni 2 mesi. Ho circa 700 programmi. Per ricevere la lista spedire 2 francobolli da L. 550 per spese postali e spese lista. La lista comprende descrizione per ogni programma. Sorprese ed omaggi ai primi 15 che mi scrivono. Solo scrivere a:
Marco Riazzola, via: Gaslini 2, 20052 Monza.

● Vendo a costi contenuti singolarmente o in abbonamento ultimissime novità dall'USA per il CBM 64 S.V. nastro e disco si compilano anche raccolte da 10 giochi. Spedizioni rapidissime.
Alessandro Paolini - via M. Provenzale, 9 - 00168 - Roma - tel. 06162/78922.

● Scambio disponendo di un vasto archivio software (circa 800 titoli) scambio giochi C 64 solo su disco. Ultime novità inviare liste a:
Tassone Rocco - via Marconi, 97 - 89044 Locri (R.C.) - tel. 0964/20843.

● Vendo Games per CBM 64: alcuni titoli: Entombed, Elite, G.I. Joe, Hyper Sports, Break Street, Shadowfire 2, Spy Vs Spy 2, Karateka, Rambo 2, Star Wars, Archon 2, Yie Ar Kung Fu, Beach Head 2. Prezzi bassissimi!
Natali Norman - via Aceri, 50 - Orvieto (TR) - tel. 0763/91733.

● Vendo 1 cass. con 10 giochi a sole L. 5000 tra cui: Decathlon, Zaxxon, Catch, Pit Fall 1 e 2, Baseball, Pole Position, Donkey Kong, Popeye, Basket, Calcio, Pit Stop, Snoopy Pengo e Karatè, a scelta. Ho 150 giochi, scrivere o telefonare dalle ore 13.45 alle ore 14: 15.
Pullara Aurelio - via Cola di Rienzo n. 14 - Favara (AG) - tel. 31308/0922.

● Scambio fantastici programmi per CBM 64, alcuni titoli, Spy, vs Spy I e II, Beach Head I e II, Karaté I II, Summer Game I e II, The Rocky Horror Show, Paperino, Rambo, ecc. + listato. Mandate il vostro. Cerco Dragons Lair (Endas).
Scatto Antonio - Cut. Fosse (Circuraci) - Messina 98100 - tel. 399683.

● Cambio per CBM 64, 800 giochi tutti in L.M. Possiedo Gostbusters I e II, agente speciale I e II, Beach Head I e II, Rambo II, commando. Summer Games I e II, Winter Sport, Arabian Night, Space Taxi, Dragons lair ecc. ecc.
Paolo Gentile - via B. Croce n. 10, Valenzano (BARI) - tel. 080/8772487.

● Cambio: II Catch, Beach Head I e II, Super Pipeline II Spy vs Spy I e II, Rambo, Commando, ecc.... con: lord of midnight, il famoso Dragons Lair che spero sia anche su nastro. E molti altri. Il tutto su cassetta. Rispondo a tutti con massima serietà. Tel. ore pasti.
Scotto Antonio C/da Aranciarella - Messina - tel. 090/399683.

● Vendo scambio giochi nei CBM 64 come: Commando I, II, Rambo II, Flight Simulation II, Karateko, Elite, Staff of Karmoth, Summer Games I, II, Winter Games, Mc Guigan's World Boxing, Spy vs Spy II, Cristal Castle, Henry' House e tanti altri. Cerco inoltre Drive 1541 per CBM 64 e buon prezzo.
Andrea Migone - via Stazione Del Lido 24, Ostia (ROMA) - tel. 5602660.

● Cerco Ghostbusters, Quo Vadis, Rambo II, Rocky Horror Show, Pac-Man, Indiana Jones su cassetta per C 64 e con istruzioni. Telefonare dopo le 19.30. Valido solo per la provincia di Trento.
Nicola Nardelli - via Nuova, n. 10 - Vigolo Baselga (TN) - tel. 0461/45559.

● Vendo fantastici giochi a lire 1000 l'uno o scambio per Pyjamarama, Wally Family, Kung Fu, e Karateka, Pacland. Scambio con Break Dance, Frogger 1 e 2, Bagitman, e tanti altri.'
Di Ianni Maurizio - via Volvera, 3 - Rivalta di Torino. Dopo le 18.30 - tel. 011/9012215.

● Vendo C 16 + registratore + a Joystick + libri e riviste sul C 16 + Cavelli vari + 200 giochi + tastiera per la musica con cassetta apposita in tutto a L. 2.80.000-300.000.
Luca - via Retelino n. 4 - Malcesine - tel. 045/7400328.

● Vendo i migliori giochi e utility per CBM 64 a L. 1.000 ognuno.
Mario Santucci - via Penne, 2 - (67100) L'Aquila - tel. 0862-29731.

● Compro programmi per C 64, dispongo di circa 1000 giochi tra Games e Utility molti giochi ultime novità a prezzi stracciati. Massima serietà. Offro gratis Turbo o Superturbo. Richiedere lista.
Viscogliosi Luca - via Resina, 1 - Policoro (MT) 75025 - tel. 0835-971137.

● Vendo giochi su disco per CBM 64 tra i più nuovi e belli: Rambo II, Commando, Tom e Jerry, Scarabaeus, The Last V8, Catch, Gremlins, Karateka, Frank B. Boxing, Touch Football, Gli Antenati, Nexus; tutti dalle 3.000 alle 5000 lire + disco e spese di spedizione.
Marco Colazingari - via Dell'Agnello, n. 25. ROMA - tel. 06/6787739.

● Vendo giochi meravigliosi a prezzo bassissimo, esempio Rambo, Frank Bruno's Boxing, Rocky, Horror Show, Spy Hunter, Commando, Winter Games, Summer Games II, Beach Head I e II. Ghosbusters, Missione Impossible ed altri.
Riolfo Stefano - Via Dalla Francesca 17/B - San Donà di Piave - tel. 0421/44017.

● Eccezionale!!! Vendo 50 prog. per CBM 64 a L. 30.000 di cui: Tour De France, Frank Bruno's Boxing, Karateka, Beach Head I e II, Karate Champ, Zorro, Trasformer, Frankie Goes To Hollywood, Kung Fu Master, Rambo, The Rocky Orror Show, WInter-Games, ecc. Richiedere a:
Franco Gelli - via R. Feletti, 25 - 44022 Comacchio (FE) - tel. 0533/312083.

● Vendo e scambio giochi × C 64 su nastro e disco, tra cui Karate Champ II, The Eidolon, Nigtshade, News Room, Duran Duran e tantissimi ancora. Scrivete o telefonate Vendo Zx Spectrum + Plus a L. 200.000 e Inty a L. 100.000.
Carollo Valentino - via Rossi, 20 - Barasso (VA) - tel. 0332/747492.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64: Kung Fu parlante, Kung Fu Master, A View To a Kill, Frankie Goes To Hollywood, Catch, Rambo Ii, Beah-Head II, Indiana, Jones, Winter Games, ecc.
Antonio Gazza - via Lola Vincipaldi ecc. Valenzano (BARI) - tel. 8771778.

● Vendo per C 64 programmi come Ye Ar Kung Fu, Gremlins, Hardball, Calcio con i rigori, tutti su disco e/o cassetta. Dispongo di qualunque copiatore.
Portulano Nicola - tel. 0831/341972.

● Vendo a prezzi vantaggiosi: Winter Games, Rock'n' Wrestle, Rambo II, Wild West, Law Of The West, Visitors, Back To The Future, Fight Night, Strong Man, e molti altri.
Mike Famiglietti - V.E. Amatucci n. 19 - Mercogliano (AV) - tel. 0825/647662.

● Compro numeri arretrati di special program, spec. Play Games, Top, Magnifici Sette, Logica 2000 a L. 4000 Cad. scambio programmi per C 64 possibilmente zona Ancona (inviarmi la lista). Spese postali escluse.
Daniele Ferretti - via Monte Vettore, 23 - 6031 Ancona - tel. 071-42609.

● Vendo a lit. 3.000 cadauno giochi nuovissimi su cassetta per Commodore 64 come Rambo 2° Rupert Ice Palace - Duck Game (Donald Duck 2°). Venerdì 13, Koronis Rift, Bounces, Camel Trophy Chimera, Yie Ar Kung Fu, Air Wolf, Decathlon Ocean Space Commando, Commando, Master Magic, chiedere

listino con oltre 1000 titoli inviando Lit. 550 in francobolli.
Antonio Lamberti - via Indipendenza, 27 - 84100 Salerno - tel. 089/225847.

● Vendo programmi × C 64. Ne ho più di 3000 fra cui: Super Don Chicote (Al Laser) e Dragon's Lair (Al Laser) Mikie, Commando, Rock'n'Wrestle, Yie Ar Kung Fu I, II, Rambo II, Neverending Story, Spiderman, Hulk, Hobbit, Sheriok Holmes.
Orsatti Marcello - via Angeli n. 50 - Udine - tel. 46462.

● Vendo programmi × C 64. Ne ho + di 3000, fra cui: Rock'n Wrestle, Dragon's Lair (tipo Laser!), Bomb Jack, Rambo II, Commando, Mikie, Summer Games I e II, Winter Games, Kung Fu Master, Frank Bruno's, The Neverending Story, Hulk, Skerlok, sia su nastro che su disco.
Davide Petrarca - via Tiepolo, n. 83. Udine - tel. 0432/478919.

● Cambio, compro solo su disco, vendo anche su nastro programmi di ogni genere × C 64. Prezzi inferiori alle L. 2000. Sconti su quantitativi. Annuncio sempre valido.
Mario Lodi Rizzini - via Andrea Dragoni, 78F - 47100 Forlì - tel. 0543/61339.

● Vendo i seguenti giochi per C 64 in cassetta Mission impossible I, Popeye, Donkey, Kong, Slalom, Suicide Strike, Skramble, Basket N.B.A., Poole Position, Aztec, Pipeline I a L. 2.000 telefonatemi.
Riccardo Giovacchini - Teodorico n. 19 - Milano - tel. 38341.

● Vendo Vic. 20 + espansione 3-8-16 k + 6 cartuccie + paddles a sole L. 300.000. È in buonissime condizioni. Telefonare dopo le 2,00 PM.
De Vita Renato - via Martone, 9 - Roma - tel. 7997995.

● Vendo incredibili giochi per il CBM 64 come: Rambo II Commandó, The Staf Of Karnath, Impossible Mission, Ghostbusters, Rocky I II III, Winter Games, Summer Games I II, Il Corsaro Nero I II, Sepolto, White Vipar, Himper, Holimpic, Pit Stop II, Demoni, Karateka, Spy Vs Spy I II, ecc. ecc. Cerco i giochi: The Hulk, Impossible Mission 2, Gremlis, Dragon Lair, Raid Over Moscon, garantisco massima serietà.
D'Alisa Roberto - II Traversa Casoria 113, n. 2 - Casoria (NA) - tel. 081/7584536.

● Vendo attenzione!!! Vendo bellissimissimi giochi come: biliardo, break dance, spy hunter, decathlon, pacmam, galaga ecc... Compro a buon prezzo, Bruce Lee, Kung Fuu, Karate, Ghodbuster.
Milana Pietro - via Taranto n. 21 - Trapani (TP) - tel. 36138.

● Vendo qualunque gioco esistente per C 64. Ultime novità inglesi. Karateka, Rambo, Commando, Winter Games, Zorro, Kung Fu, Master, Shadowfire, Enigmaforce, ecc.
Pietro Caliendo - via Garibaldi, 1 - Saviano (NA).

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE 15

I MAGNIFICI SETTE

15

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	□ □ □
1 LASTER	□ □ □
2 NODULS	□ □ □
3 HOP	□ □ □
4 CHATTANOGA	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 RAILROAD	□ □ □
6 PUMPKIN	□ □ □
7 JET PLUS	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI